



Nivel
6

Personaje: Salakin
Clase: Druida
Altura: _____
Cabello: _____

Origen: Neferu
Peso: _____
Ojos: _____

Jugador: Román
Alineamiento: Neutral
Sexo: _____ Edad: _____
Marcas: _____

CARACTERÍSTICAS

Puntuación	Modificador	
9	Fuerza	+0
13	Destreza	-1/+1
13	Constitución	+1
9	Inteligencia	+0
16	Sabiduría	+2
15	Carisma	+1

Al impacto, daño y abrir puertas
CA y ataque con proyectiles
A la tirada de Puntos de Golpe
Para escribir y leer idiomas
A las TS contra ataques mágicos
A la reacción y moral de los seguidores

TIRADAS DE SALVACIÓN

D20, superar		Modificadores
9	Veneno o muerte	2
10	Varitas mágicas	2
12	Petrificación o parálisis	2
14	Aliento de dragón	2
12	Sortilegios, varas y báculos	2

MOVIMIENTO

Base	Combate	Carrera	Cargado
30	10	60	15

Elfos: 40m/ 13m/ 80m/ 20m
Enanos y Halflings: 20m/ 7m/ 40m/ 10m
Humanos: 30m/ 10m/ 60m/ 15m

EQUIPO

Cuero tachonado +1	10
Escudo +1	5
Cimitarra +1	2
Honda	-
Anillo de Protección +1	-
Curar enfermedad	-
Volar	-
Aceite (frasco)	0.5
Agua bendita (frasco)	-
(4)	2
Antorchas (8)	4
Manta	1
Odre	2
Pértiga (3 m)	4
Pluma	-
Ración de comida (7)	3.5
Petate	2

Carga máxima:
Elfos y Halflings: 30 kg
Humanos: 40 kg
Enanos: 50 kg

Carga total
36

Tesoro:

Gemas	Platino:
	Oro: 3000
	Electro:
	Plata:
	Cobre:

HABILIDADES

Base	En ID6	
1-2	1-2	Sorprendido
1	1	Escuchar ruidos
1-2	1-2	Derribar puertas
Esp	-	Detectar puertas secretas
1	1	Detectar trampas y fosos
Esp	-	Rastrear en exteriores
Esp	-	Rastrear en interiores
Esp	-	Ocultarse

- %	Abrir cerraduras
- %	Encontrar/ Desact. trampas
- %	Hurtar
- %	Moverse en silencio
- %	Escalar muros
- %	Escondarse en las sombras
- %	Comprender lenguajes
- %	Usar pergaminos

HABILIDADES ESPECIALES

Identificar especie animal / planta

CLASE DE ARMADURA

Base/ Armadura	CA
Escudo	CA
Sorprendido	CA
Sin desfrenar el escudo	CA
Otros mod.	CA



PUNTOS DE GOLPE Y HERIDAS

CA: 9 8 7 6 5 4 3 2 1 0 -1 -2 -3 -4 -5 -6	
Base/ Armadura	CA
Escudo	CA
Sorprendido	CA
Sin desfrenar el escudo	CA
Otros mod.	CA



Heridas

ARMAS Y COMBATE

Arma	Ataque	Daño
Cimitarra +1	3 = 0 + 1	1d8+1 = 0 + 1
Honda	3 = 1 +	1d4 = +
	= +	= +
	= +	= +
	= +	= +

INICIATIVA

Total	1	Des	Misc
-------	---	-----	------

MUNICIÓN

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □	□ □ □ □ □ □ □ □ □ □
---------------------	---------------------

CONJUROS

1 2 3 4 5 6 7 8 9
4 3 2 1 □ □ □ □ □ □ □ □

PX 20.000 NEC 40.000

EQUIPO (CONTINUACIÓN)

Yesca y pedernal	-
Saco grande	0.5

Carga total: 36.5

CONJUROS MEMORIZADOS

Conjuros de nivel 1

Curar heridas leves

Detectar trampas y pozos

Escalada de araña

Luz

Conjuros de nivel 2

Helar metal

Hoja de llamas

Veneno lento

Conjuros de nivel 3

Modelar piedra

Rayo Eléctrico

Conjuros de nivel 4

Golpe Flamígero